THE SETTLERS OF CATAN®

BY KLAUS TEUBER

PRAVILA IGRE & ALMANAH

THE SETTLERS OF CATAN®

PRAVILA IGRE I ALMANAH

Dragi doseljenici,
Prije nego što pozovete prijatelje na igru, predlažemo da pažljivo pročitate ova pravila igre. Pogledajte kratki pregled igre na stranici 16 i proučite ilustracije igraće ploče.
Nakon toga u miru pročitajte pravila igre. To neće trajati dugo. Pravila igre (crvene stranice) su dosta kratka.
Almanah ne trebate još čitati (zlatne stranice). Njega koristite za pomoć kada vam nešto nije jasno u toku igre.
Sada ste spremni za prvu avanturu na Catanu. Zabavite se naseljavajući ovu novu zemlju zajedno!

-Klaus Teuber

Još informacija možete naći na internetu na adresama:
www.catan.com www.mayfairgames.com www.universityofcatan.com www.klausteuber.com

PRAVILA IGRE

Ove 4 stranice pravila (stranice 2-5) sadrže sve nužne informacije za igru!
Ako trebate više informacija u toku igre, možete pogledati ključne riječi (označene *) u Almanahu, koji slijedi iza ovih pravila.

DIJELOVI IGRE

- 19 šesterostranih pločica terena (pločice)
- 6 dijelova morskog okvira
- 9 luka
- 18 okruglih pločica sa brojevima (brojevi)
- 95 karata resursa (sa simbolima kamena, žita, drva, vune i cigle)
- 25 karata razvoja (14 karata viteza/vojnika, 6 karata napretka, 5 karata sa pobjedničkim bodovima)
- 4 karte sa cijenama gradnje
- 2 specijalne karte: „najduža cesta“ & „najveća vojska“
- 16 gradova (4 u svakoj boji oblikovana kao crkve)
- 20 naselja (5 u svakoj boji oblikovana kao kuće)
- 60 cesta (15 u svakoj boji oblikovane kao poluge)
- 2 kocke (jedna žuta, jedna crvena)
- 1 lopov
- 1 knjižica pravila & almanah

SASTAVLJANJE OTOKA

Dijelovi okvira drže igraću ploču zajedno i sprečavaju dijelove od pomicanja nakon što se ploča namjesti. Prije slaganja otoka sastavite okvir tako da spajate iste brojeve na dijelovima okvira (npr. 1-1, 2-2 itd.).
Nakon toga možete sastaviti otok Catan koristeći 19 pločica terena kao što je prikazano na stranici 3.

Namještanje igre za početnike

Igru naseljenika otoka Catan igrate na promjenjivoj igraćoj ploči. Za vašu prvu igru predlažemo da koristite „Namještanje igre za početnike *.“ (slika A na stranici 3.) Tako namještena ploča je dobro izbalansirana za sve igrače.
Prije vaše prve igre izvadite sve dijelove iz kartonskih držača. Pažljivo izvadite i razdvojite dijelove.
Složite kartu kao što je naznačeno na slici A (ili na zadnjoj stranici ove knjižice).
Prvo, složite okvir kao što je prikazano.
Drugo, stvorite Catan slažući 19 pločica terena na stolu, isto kao što je prikazano.
Treće, stavite okrugle pločice sa brojevima na svaku od pločica terena.
Na kraju, postavite vaša naselja i ceste.



KARTA ZA POČETNIKE NA POČETKU IGRE

Početnici trebaju namjestiti kartu prema ovom primjeru. Započnite igru sa kartama resursa koji su proizvela 3 terena oko naselja označenih bijelim zvjezdicama.

Šanse rezultata kocke:

2 & 12 ≈ 3%
3 & 11 ≈ 6%
4 & 10 ≈ 8%
5 & 9 ≈ 11%
6 & 8 ≈ 14%
7 ≈ 17%

PROIZVODNJA RESURSA



Brda = Cigla
Pašnjaci = Vuna
Planine = Kamen



Polja = Žito
Šuma = Drvo
Pustinja = Ništa

Slika A

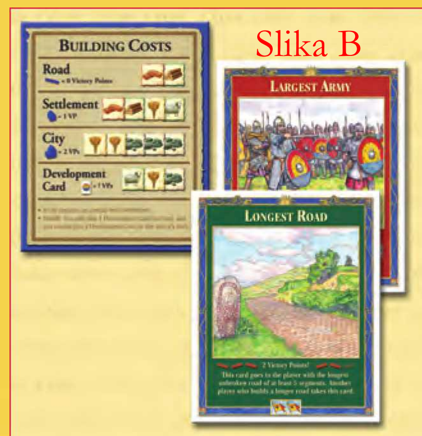
Namještanje igre za iskusne igrače

Mnogo je zabavnije igrati sa promjenjivom igraćom pločom – tako da se pločice terena slažu nasumično. Ploča se onda mijenja u svakoj igri. Ako želite igrati sa promjenjivom igraćom pločom, možete naći upute u Almanahu pod Namještanje igre, promjenjivo* . Isto možete potražiti savjete pod Namještanje-faze* i taktike*.

NAMJEŠTANJE IGRE

Odaberite boju i uzmite 5 naselja, 4 grada i 15 cesta u toj boji. Stavite 2 ceste i 2 naselja na igraču ploču. Preostala naselja, ceste i gradove stavite ispred sebe.
Napomena: *Uklonite crvene dijelove iz igre ako igrate igru za 3 igrača.*
Uzmite kartu sa cijenama gradnje u svojoj boji.
(Vidi sliku B.)

Postavite specijalne karte "Najduža cesta" i "Najveća vojska" kraj igraće ploče zajedno sa 2 kocke.
Razmjestite karte resursa u 5 kupova i stavite ih licem gore kraj igraće ploče. Izmiješajte karte razvoja i stavite ih licem dolje kraj igraće ploče.
Dobivate resurse za svaku pločicu terena oko vašeg početnog naselja označenog sa bijelom zvjezdicom (vidi sliku A). Uzmite te resurse sa njihovih kupova.



Slika B

Primjer: *Pogledajte sliku A. Plavi igrač dobiva 1 kartu sa ciglom, 1 sa vunom i 1 sa kamenom za njegovo lijevo naselje (tj. Naselje označeno sa zvjezdicom).*
Svaki igrač skriva karte resursa od drugih igrača u svojoj ruci.

Važno: *Naselja i gradovi mogu biti izgrađena samo na kutovima pločica terena–nikada uz rubove (vidi sliku C). Ceste mogu biti izgrađene samo na rubovima pločica terena – 1 cesta po rubu (vidi sliku D). Pravilo udaljenosti govori da će mnoga križanja na cestama ostati nenastanjena.*

Slika C



Slika D

PREGLED POTEZA

Ako ne koristite namještanje igre za iskusne igrače, najstariji igrač započinje igru. Na svom potezu, činite sljedeće:

- Morate bacati kocku za proizvodnju resursa* (dobiveno se primjenjuje na sve igrače).
- Možete trgovati* resursima sa ostalim igračima ili korištenjem trgovanja morem.
- Možete graditi* ceste*, naselja* ili gradove* i/ili kupiti karte razvoja*. Isto tako možete odigrati jednu kartu razvoja* u bilo kojem trenutku svojeg poteza.

Nakon što ste završili, predajte kocke igraču na lijevo od vas, koji onda nastavlja igru istim koracima.
Savjet: *Preporučamo da napredni igrači kombiniraju drugu i treću fazu. Možete naći više detalja u Almanahu pod "Kombinirana trgovina/Faza gradnje."*



Detaljan pregled poteza

1. Proizvodnja resursa

Započinjete potez bacajući obje kocke.
Zbroj kocaka određuje koje će pločice terena proizvesti resurse.
Svaki igrač koji ima naselje na križanju* koje graniči sa pločicom terena označenom sa brojem koji je dobiven, dobiva 1 kartu resursa te pločice terena. Za primjer pogledajte proizvodnju resursa*. Ako imate 2 ili 3 naselja na rubovima te pločice, dobivate 1 kartu resursa za svako naselje. Za svaki grad na rubu te pločice dobivaju se 2 karte resursa. Ako nema dovoljno resursa u zalihama da bi se zadovoljila proizvodnja za sve igrače, onda nitko ne dobiva taj resurs u tom potezu.

2. Trgovanje*

Nakon bacanja kocke možete slobodno trgovati (koristeći jedan ili oba tipa trgovanja) da bi dobili potrebne karte resursa:

a)Trgovanje, domaće*

Na svome potezu, možete trgovati karte resursa sa bilo kojim igračem. Možete najaviti koji resurs trebate i što ste voljni dati za njih. Drugi igrači isto tako mogu dati svoje prijedloge i ponude.
Važno: *Igrači smiju trgovati samo sa igračem koji je na potezu. Drugi igrači* ***ne smiju*** *trgovati među sobom.*

b) Trgovanje morem*

Isto tako možete trgovati bez drugih igrača!
Za vrijeme svojeg poteza, uvijek možete trgovati 4:1, tako da 4 ista resursa vratite na njihov kup, i uzmete u zamjenu 1 kartu resursa po izboru.
Ako imate naselje ili grad na luci*, možete trgovati sa bankom povoljnije: ili za 3:1, ili u specijaliziranoj luci (trgujući sa prikazanim resursom) za 2:1.
Važno: *Trgovanje 4:1 je uvijek moguće, čak i kada nemate naselje na luci.*

3. Gradnja*

Sada možete graditi. Kroz gradnju, možete povećati svoje pobjedničke bodove*, povećati svoju mrežu cesta, poboljšati svoju proizvodnju resursa, i/ili kupiti korisne karte razvoja.
Da bi gradili, morate platiti određenu kombinaciju karata resursa (pogledajte kartu cijene gradnje). Uzmite prikladan broj cesta, naselja i/ili gradova iz svoje zalihe, i stavite ih na igraću ploču. Karte razvoja držite sakrivene u svojoj ruci.
Ne možete izgraditi više toga od onoga što imate u zalihi – maksimalno 5 naselja, 4 grada i 15 cesta.

a) Cesta*, potrebno: Cigla & Drvo



Nova cesta se uvijek nadovezuje na jednu od vaših postoječih cesta, naselja ili gradova. Na jednoj stazi* se može sagraditi samo jedna cesta.
Prvi igrač koji izgradi cestu u liniji (da se ne razdvaja na slijepi/e put(eve)) od najmanje 5 dijelova, dobiva specijalnu kartu ""Najduža cesta"*. Ako neki drugi igrač uspije izgraditi dužu cestu od one koju ima igrač koji trenutno posjeduje kartu "Najduža cesta", on odmah preuzima specijalnu kartu (i njena 2 pobjednička boda).

b)Naselje*, potrebno: cigla, drvo, vuna & žito



Posebno proučite pravilo udaljenosti*: naselja se smiju graditi samo ako su sva tri susjedna križanja prazna (tj. niti jedno od njih nije zauzeto naseljem ili gradom-čak i vašim). Svako vaše naselje mora biti povezano sa barem jednom vašom cestom.
Bez obzira na to tko je na potezu (npr. U fazi proizvodnje resursa), kada pločica terena proizvodi resurse, dobivate jednu karticu resursa za svako naselje koje je na granici te pločice terena.
Svako naselje vrijedi 1 pobjednički bod.

b)Grad*, potrebno: 3 kamena & 2 žita



Grad smijete izgraditi tako da nadogradite postojeće naselje. Kada nadograđujete naselje u grad, stavljate figuricu naselja (kućica) nazad u svoju zalihu, i zamijenite je sa figuricom grada (izgleda kao crkva).
Grad proizvodi dvostruko više resursa nego naselje. Dobivate 2 kartice resursa od svih pločica terena na čijoj je granici izgrađen grad (kada one proizvode resurse).
Svaki grad vrijedi 2 pobjednička Boda.

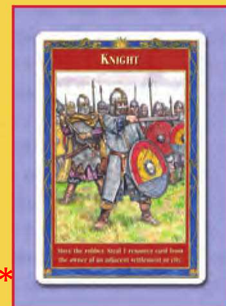


d) Kupovanje karata razvoja*, potrebno: kamen, vuna & žito
Kada kupite kartu razvoja, uzmete gornju kartu iz špila. Postoje 3 različite vrste karata razvoja: vitez*, napredak* i pobjednički bod*. Svaka ima drugačiji učinak (vidi 4.b. Ispod).
Karte razvoja se nikada ne vraćaju, i ako ih više nema u zalihama, ne mogu se kupiti.
Čuvajte karte razvoja sakrivene (u ruci) sve dok ih ne iskoristite, tako da vaši suigrači ne mogu predvidjeti vašu igru.

4. Specijalni slučajevi

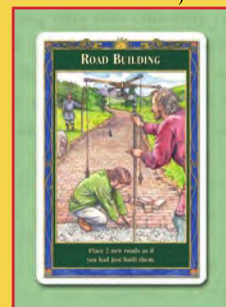
a) Rezultat kocaka je 7 i aktivacija lopova*
Ako ste bacili kocke i rezultat je 7, nitko ne dobiva resurse.
Umjesto njih, svaki igrač koji u ruci ima više od 7 karata resursa, mora ih odabrati pola (zaokruženo nadolje) i vratiti u banku.
Tada morate pomaknuti lopova* na sljedeći način:
(1) Morate odmah pomaknuti lopova* na bilo koju pločicu resursa **ili** na pločicu pustinje*.
(2) Nakon toga kradete 1 (nasumično izvučenu) kartu resursa od suigrača koji ima naselje ili grad na rubu te pločice. Igrač kojeg pljačkate drži karte resursa licem nadolje, i vi uzimate jednu bez gledanja. Ako ciljana pločica ima naselja i/ili gradove od više igrača, odabirete kojega želite opljačkati.
Važno: *Ako je rezultat bacanja kocke pločica terena na kojoj stoji lopov, vlasnici naselja i gradova na njenom rubu ne dobivaju resurse. Lopov to sprečava.*

b) Igranje karata razvoja*



U bilo kojem trenutku svojega poteza, možete odigrati 1 kartu razvoja (na stol). Ali, to ne smije biti karta kupljena u istom potezu!

Karta vitez (vojnik) – crvenog okvira*
Ako ste odigrali kartu viteza, morate odmah pomaknuti lopova. Pogledajte "rezultat kocaka je 7 i aktivacija lopova" u tekstu iznad i slijedite korake 1 i 2.
Kada ih odigrate, karte viteza ostaju licem gore ispred vas na stolu. Prvi igrač koji ima 3 karte viteza ispred sebe dobiva specijalnu kartu "Najveća vojska", koja vrijedi 2 pobjednička boda. Ako drugi igrač ima više karata viteza ispred sebe od igrača koji trenutno ima kartu najveće vojske, on mu preuzima specijalnu kartu i njena 2 pobjednička boda.



Karte napretka – zelenog okvira*
Ako ste odigrali kartu napretka, slijedite upute na njoj. Nakon toga se karta uklanja iz igre (vraća u kutiju).

Karte sa pobjedničkim bodovima – žutog okvira*
Ove karte ostaju skrivene. Smijete ih otkriti samo u toku svoga poteza kada ste sigurni da imate 10 pobjedničkih bodova, tj. da ste pobijedili u igri. Naravno da ih smijete otkriti kada netko drugi pobijedi. Smijete odigrati bilo koji broj karata sa pobjedničkim bodovima u toku svoga poteza, čak i ako ste ih u istome potezu kupili.

KRAJ IGRE

Ako Imate **10 ili više** pobjedničkih bodova **u toku svoga poteza**, igra završava i pobijedili ste! Ako dosegnete 10 bodova kada niste na potezu, igra se nastavlja sve dok bilo koji igrač (uključujući vas) ima 10 bodova na svome potezu.

ALMANAH

Ovaj almanah sadrži detaljno opisane i abecednim redom napisane pojmove i primjere za Naseljenike otoka Catan. Ovo nisu pravila igre. Ne morate čitati cijeli almanah prije prve igre, nego samo pravila igre. Ovo možete pročitati da dobijete potpunu sliku.
Ovaj almanah uključuje napredna pravila i pojašnjenja. Možete ga koristiti ako imate pitanja u toku igre.

C

CESTE

Ceste povezuju vaša naselja i gradove. Ceste gradite na stazama*. Ne možete graditi novo naselje bez izgrađenih cesta. Ceste osiguravaju pobjedničke bodove samo ako imate specijalnu kartu najdulje ceste*. Samo 1 cesta može biti izgrađena na jednoj stazi. Ceste se smiju graditi uz obalu.

Primjer: *Lovro, crveni igrač, bi htio izgraditi cestu. On smije izgraditi (postaviti) svoju cestu na bilo koju od staza označenih strelicama. Svaka od tih staza se povezuje na Lovrovu cestu ili na nj*



G

GRADNJA

Graditi se smije dok ste na potezu nakon bacanja kocke za resurse, i nakon što ste završili trgovanje. Da bi gradili, morate u banku vratiti određene kombinacije karata resursa (vidi karte sa cijenama gradnje*). Vratite karte resursa na njihove kupove. Smijete izgraditi koliko god stvari želite, i smijete kupiti koliko god karata želite – ako imate dovoljno karata resursa da to sve platite, i ako ih ima na raspolaganju u zalihama. (vidi naselja*, gradove*, ceste* i karte razvoja*.)
Svaki igrač ima zalihu od 15 cesta, 5 naselja i 4 grada. Ako izgradite grad, naselje vraćate u zalihu. Ceste i gradovi, jednom kada budu izgrađeni, ostaju na igraćoj ploči do kraja igre.
Varijacija novog pravila: vidi Trgovanje, kombinirano/faza gradnje*.

GRADOVI

Grad se ne može izgraditi. Može se nadograditi postojeće naselje u grad. Plaćaju se potrebni resursi, naselje se vraća u zalihu i zamjenjuje sa gradom na istom križanju*. Svaki grad vrijedi 2 pobjednička boda. Grad uvijek dobiva duplu proizvodnju resursa (2 kartice resursa) od susjednih pločica terena kada kod su njihovi brojevi rezultat bacanja kocaka.
Kada izgradite grad, naselje koje je time unaprijeđeno ponovo postaje dostupno tako da možete graditi više naselja kasnije.

Primjer: *Pogledajte sliku E. Klara, plava igračica, baca kocke za proizvodnju resursa i zbroj je 8. Klara (plavi) dobiva 3 karte sa kamenom: 1kamen za naselje i 2 kamena za grad. Božo, crveni igrač, dobiva 2 drva za svoj grad.*



Savjet: Jako je teško pobijediti bez nadograđivanja naselja u gradove. Kako imate na raspolaganju samo 5 naselja, možete osvojiti samo 5 pobjedničkih bodova gradeći naselja.

K

KARTE NAPRETKA

Karte napretka su vrsta karata razvoja. One imaju zeleni okvir. Postoji 2 komada od 3različite:
Gradnja ceste: Ako odigrate ovu kartu, možete odmah staviti 2 besplatne ceste na igraču ploču (sukladno pravilima gradnje).
Godina obilja: Ako odigrate ovu kartu, možete odmah uzeti bilo koje 2 karte resursa iz banke. Ti resursi se smiju iskoristiti za građenje u istom potezu.
Monopol: Ako odigrate ovu kartu, morate reći 1 vrstu resursa. Ostali igrači vam moraju dati sve karte toga resursa iz svoje ruke. Ako igrači nemaju kartu resursa te vrste, ne daju vam ništa.
Smijete odigrati samo 1 kartu razvoja* u toku svojega poteza.

KARTE RAZVOJA



Postoje 3 vrste karata razvoja: vitezovi*, napredak* i pobjednički bodovi*. Kada kupite kartu razvoja, uzmite gornju kartu sa kupa za izvlačenje i stavite je u ruku. Karte razvoja držite skrivene dok ih ne odigrate. Ne smijete trgovati ili dati nekome karte razvoja.

Smijete odigrati samo 1 kartu razvoja u svome potezu – ili 1 kartu viteza ili 1 kartu napretka. Smijete odigrati kartu u bilo kojem trenutku, čak i prije bacanja kocke. Ali ne smijete odigrati kartu koju ste kupili u istome potezu.



Izuzetak: *Ako ste kupili kartu, i ona je karta sa pobjedničkim bodom* koja vas dovodi do 10 bodova, smijete je odmah otkriti (i ostale karte sa pobjedničkim bodovima) i pobijediti u igri.*

Karte sa pobjedničkim bodovima otkrivate kada je igra gotova – kada ste vi ili netko od drugih igrača došao do 10+ pobjedničkih bodova i proglasio pobjedu.

KARTE RESURSA



Postoji 5 različitih karata resursa (vidi stranicu 3): žito (iz polja), cigla (iz brda), kamen (iz planina), drvo (iz šuma) i vuna (sa pašnjaka). Dobivate te karte kao prihod proizvodnje resursa sa tih pločica terena.

Proizvodnja resursa je određena bacanjem kocaka na početku svakog poteza. Dobivate prihod za svaku pločicu terena koja graniči sa vašim naseljima i gradovima svaki puta kada je rezultat zbroja kocaka broj koji je na polju. (iznimka: vidi pod Lopov*).

KARTE SA CIJENAMA GRADNJE

Karte sa cijenama gradnje pokazuju što se može izgraditi i koji resursi su za to potrebni. Kada plaćate cijenu gradnje, morate vratiti navedene resurse u banku na njihove kupove. Možete graditi naselja* i ceste*, nadograditi naselja u gradove*, i kupiti karte razvoja*.

KARTE SA POBJEDNIČKIM BODOVIMA



Karte sa pobjedničkim bodovima su karte razvoja* sa žutim okvirom, tako da ih se može kupiti tokom igre. Te karte razvoja predstavljaju razna kulturna dostignuća, a predstavljaju ih razne građevine.
Svaka karta sa pobjedničkim bodom vrijedi 1 pobjednički bod.
Te karte se otkrivaju samo kada vi ili netko drugi pobijedi u igri. Čuvajte ih skrivene dok nemate 10 pobjedničkih bodova i možete proglasiti pobjedu. (isto ih možete otkriti kada netko drugi pobijedi.)

Savjet: *Čuvajte karte sa pobjedničkim bodovima sakrivene do kraja igre. Stavite ih licem dolje ispred sebe. Naravno, ako imate 1 ili 2 karte neiskorištene ispred vas duže vrijeme, drugi igrači će pretpostaviti da su to karte sa pobjedničkim bodovima.*

KARTE VITEZA (VOJNIKA)

Kada odigrate kartu viteza u toku svojega poteza, morate odmah pomaknuti lopova*, a kartu viteza stavite licem gore ispred sebe.
Morate pomaknuti lopova sa pločice na kojoj trenutno stoji na pločicu sa brojem bilo kojeg drugog terena.
Nakon toga kradete 1 resurs od igrača koji ima naselje ili grad na granici pločice gdje ste stavili lopova. Ako ima više takvih igrača, birate žrtvu.
Igrač kojem kradete drži svoje karte licem dolje tako da ne vidite koju kartu uzimate. Ako nema karata, tada ne dobivate ništa. (Ipak, uvijek smijete pitati igrače o broju karata koje imaju.)
Ako ste prvi igrač koji ima 3 karte viteza licem gore na stolu ispred vas, uzimate specijalnu kartu "Najveće vojske"*. Ova karta vrijedi 2 pobjednička boda.
Ako drugi igrač ima više karata viteza od vas, on vam uzima tu specijalnu kartu, i 2 pobjednička boda koja idu sa njom.

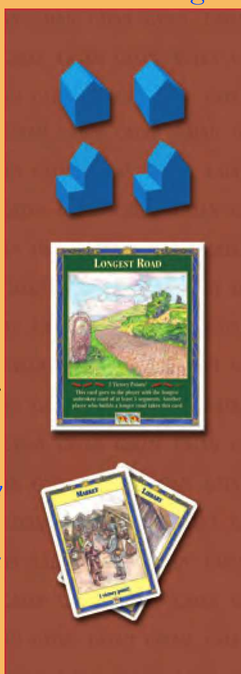


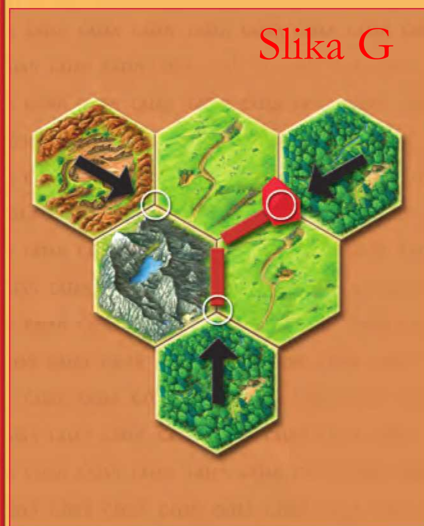
Primjer: *Pogledajte sliku F. Na Zdeslavovom potezu on odigrava kartu viteza i pomiče lopova sa pločice polja na pločicu brda sa brojem 4. Zdeslav sada može ukrasti nasumični resurs od igrača A ili B.*

KRAJ IGRE

Ako imate, ili ste dostigli, 10 pobjedničkih bodova na vašem potezu, igra završava i pobijedili ste! Pobijediti možete samo dok ste na potezu. Ako otkrijete da imate 10 pobjedničkih bodova u toku poteza drugog igrača, morate pričekati do svog sljedećeg poteza da bi pobijedili.

Primjer: *Marica ima 2 naselja (2 boda), specijalnu kartu najduže ceste (2 boda), 2 grada (4 boda) i 2 karte sa pobjedničkim bodom (2 boda). Ona otkriva 2 karte sa pobjedničkim bodom, što joj daje 10 bodova potrebnih za pobjedu. Iznenađuje druge igrače i pobjeđuje!*





KRIŽANJA

Križanja su točke gdje se 3 pločice terena dodiruju. Pogledajte sliku G. Samo na križanjima se smiju graditi naselja. Resursi od jednog naselja ili grada se dobivaju samo od 3 pločice terena koja se sastaju u tom križanju.

L

LOPOV



Lopov počinje igru u pustinji*.
Pomiče se jedino kada je rezultat kocaka 7* ili kada netko odigra kartu viteza*.

Kada je lopov na bilo kojoj drugoj pločici terena, on sprečava to polje da proizvodi resurse. Igrači sa naseljima i/ili gradovima koji graniče sa tim poljem ne dobivaju resurse od toga polja dokle god je lopov tamo.

Primjer: *Pogledajte sliku H. Janko je na potezu i kao rezultat bacanja kocaka je dobio 7. On mora pomaknuti lopova. Lopov je bio na pločici polja, a Joško ga pomiče na brda sa brojem 4. Ako u sljedećim potezima rezultat kocke bude 4, vlasnici naselja A i B neće dobiti kartu resursa (ciglu). To traje sve dok se lopov opet ne pomakne, bilo novim brojem 7 ili odigravanjem karte viteza. Janko isto tako uzima nasumično jedan resurs od igrača A ili B.*



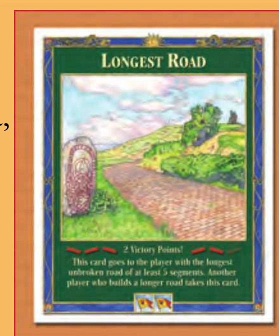
LUKA



Luke vam daju mogućnost da Trgujete po povoljnijim uvjetima. Da bi luka bila vaša, morate izgraditi naselje na obalnom križanju* koje graniči sa lukom. Pogledajte pod Trgovanje morem*.

N

NAJDUŽA CESTA

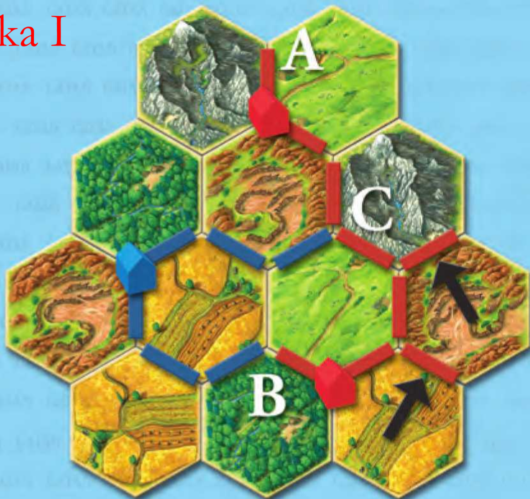


Ako ste prvi igrač koji je izgradio cestu u nizu od najmanje 5 dijelova, uzimate ovu specijalnu kartu i stavite je licem gore ispred sebe.

Napomena: *Ako vam se cesta grana na više dijelova, morate računati samo jednu najdulju granu za potrebe najdulje ceste.*

Ako imate kartu najdulje ceste, i neki drugi igrač izgradi cestu dulju od vaše, on odmah dobiva tu kartu i njena 2 pobjednička boda. (pošto vi gubite 2 boda, dolazi do promjene 4 boda)

Primjer: *Pogledajte sliku I. Emilija, crveni igrač, je izgradila neprekidnu cestu od 7 dijelova (A-B). Grane ceste označene sa strelicama se ne računaju. Emilija je zato dobila specijalnu kartu najdulje ceste.*

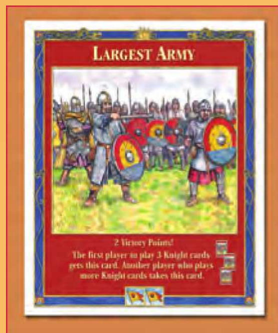


Možete prekinuti ceste drugih igrača ako izgradite naselje na slobodnom križanju kroz koje prolazi ta cesta.

Primjer: *Na slici I, ako plavi igrač Karlo izgradi naselje na križanju C (što je dozvoljeno), onda time razdvaja cestu od Emilije na dva dijela. Emilija tada mora predati kartu najdulje ceste Karlu, tako da on sada ima 2 dodatna pobjednička boda.*

Karta najdulje ceste se stavlja sa strane ako, nakon što je najdulja cesta razdvojena, više igrača ima jednak broj dijelova ceste ili nitko nema cestu od 5+ dijelova. Karta ponovo ulazi u igru kada jedan od igrača ima najdulju cestu (najmanje od 5 dijelova).

NAJVEĆA VOJSKA



Ako ste prvi igrač koji je odigrao 3 karte viteza, dobivate ovu specijalnu kartu koja vrijedi 2 pobjednička boda. Stavljate kartu najveće vojske licem gore ispred vas. Ako neki drugi igrač ima više karata viteza nego vi, on odmah od vas preuzima specijalnu kartu i njena 2 pobjednička boda.

NAMJEŠTANJE IGRE, POČETNO ZA POČETNIKE

Ako želite koristiti početno namještanje igre sa slike J (i u pregledu igre), postavite igraču ploču kao što je prikazano:

- Složite okvir točno kako je na Slici J.
- Složite pločice terena točno kako je na slici J.
- Postavite 2 naselja i 2 ceste od svake boje kao što je prikazano. Ako vas igra troje, uklonite crvene dijelove.
- Svaki igrač dobiva 3 resursa od polja terena koji dodiruju naselje označeno sa zvjezdicom.

Najstariji igrač počinje igru prvi, i započinje igru bacanjem kocke za resurse.



NAMJEŠTANJE IGRE, FAZE

Započnite faze namještanja igre nakon što ste sastavili igraču ploču (pogledajte sliku K, i namještanje igre, varijabilno*).

Svatko odabire jednu boju i uzme odgovarajuće dijelove za igru:

- 5 naselja
- 4 grada
- 15 cesta
- 1 karta sa cijenama gradnje



Razvrstajte karte resursa u 5 kupova i stavite ih licem gore pokraj igraće ploče.

Izmješajte karte razvoja* i stavite ih licem dolje pokraj karata resursa.

Stavite 2 specijalne karte i kocke pokraj igraće ploče.

Stavite lopova na polje pustinje.

Namještanje igre se sastoji od 2 faze. Svaki igrač izgrađuje 1 cestu i 1 naselje po fazi.

Prva faza



Svaki igrač baca obje kocke. Igrač koji je dobio najveći rezultat započinje igru prvi.

Prvi igrač postavlja naselje na slobodnom križanju* po izboru, nakon čega postavlja cestu koja dodiruje to naselje.

Ostali igrači čine isto: svako postavlja naselje i cestu uz njega.

Važno: *Kada postavljate naselja uvijek vrijedi pravilo udaljenosti*!*

Druga faza

Nakon što su svi igrači izgradili svoje prvo naselje, igrač koji je igrao zadnji u prvoj fazi igra prvi u drugoj fazi: gradi svoje drugo naselje i pripadajuću cestu.

Napomena: *Nakon što je izgradio, grade drugi igrači, ali ovaj puta u smjeru suprotnom od kazaljke na satu, tako da igrač koji je gradio prvi u prvoj fazi sada gradi zadnji.*

Drugo naselje može biti izgrađeno na slobodnom križanju, i mora se poštovati pravilo udaljenosti. Ne mora biti povezano sa prvim naseljem. Druga cesta **mora** biti povezana sa drugim naseljem (i biti usmjerena u bilo koji od 3 moguća smjera).

Svaki igrač dobiva početne resurse odmah nakon što je izgradio drugo naselje. Za svaki teren koji dodiruje drugo naselje dobiva odgovarajuće karte resursa iz zalihe.

Napomena: *Početni igrač (onaj koji zadnji stavlja drugo naselje) počinje igru bacajući obje kocke za proizvodnju resursa. Možete pronaći korisne savjete o fazama namještanja igre pod "taktike".*

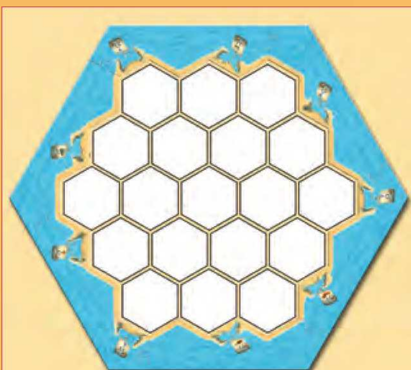
NAMJEŠTANJE IGRE, PROMJENJIVO

Složite okvir kao što je navedeno na stranicama 2-3.

Napomena: *Ako želite malo drugačije rasporediti poziciju luka, samo ispremiješajte okvire i **ne postavljajte** nasumične pločice luke kao što je navedeno ispod u koraku 2.*

Okrenite pločice terena licem dolje i izmiješajte ih.

1. Nasumično složite pločice terena **licem gore** unutar okvira složenog kao što pokazuje slika L.



Slika L

2. Sada uzmite 9 pločica luka (male petokutne pločice sa nacrtanim brodovima) i nasumično ih postavite preko svake luke na okviru. Vidite sliku M.



Slika M

3. Složite 18 okruglih pločica sa brojevima kao što pokazuje slika N:



Slika N

- Složite brojeve pokraj igraće ploče.
- Stavite jedan broj na jednu pločicu terena. Počnite u kutu otoka. Stavljajte brojeve na pločice terena abecednim redom, slažući ih u smjeru suprotnom smjera kazaljke na satu i idite prema središtu. Pustinju preskočite.

Važno: *Možete igraću ploču i skroz nasumično složiti. Stavite 1 broj na jednu pločicu terena. Počnite na jednom kutu otoka, i stavljajte brojeve nasumičnim redom. U tom slučaju brojevi koji su označeni crvenom bojom ne smiju biti jedni do drugih. Vjerojatno ćete ih trebati zamijeniti sa susjednima tako da crveni nisu na susjednim poljima.*

Napomena: *Pustinja nikada ne dobiva broj, uvijek se preskače.*

Više uputa za namještanje igre možete naći pod Namještanje igre, faze*.

NASELJA

Naselje vrijedi 1 pobjednički bod. Ona se grade na križanjima* (gdje se 3 polja terena dodiruju).

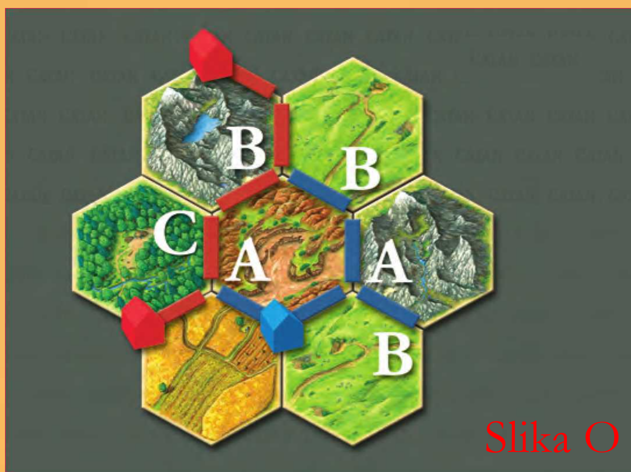
Dobivate svu produkciju resusrsa na svakome terenu koje dodiruje vaše naselje.

Da bi izgradili naselje, morate zadovoljiti 2 uvjeta :

(1) Vaše naselje mora uvijek biti povezano na 1 ili više vaših cesta*.

(2) Morate poštovati pravilo udaljenosti*.

Primjer: *Pogledajte sliku O. Neva, plava igračica, želi izgraditi novo naselje. To može napraviti samo na jednom od križanja označena sa B. Na križanju A ne smije graditi zbog pravila udaljenosti, niti na C jer joj niti jedna cesta ne vodi do toga križanja.*



Slika O

O

OBALA

Kada polje terena graniči sa morem (dijelom okvira), to nazivamo obalom. Uz obalu smijete graditi ceste. Na križanjima koja graniče sa morem smijete graditi naselja i nadograditi ih u gradove. Pošto križanja uz obalu graniče samo sa 1 ili 2 polja terena, obalna naselja dobivaju manje resursa. Ipak, ta mjesta su često na lukama, koje dopuštaju trgovinu morem* pomoću koje trgujete za resurse po povoljnijim uvjetima.

OKRUGLE PLOČICE SA BROJEVIMA (BROJEVI)

18 pločica sa brojevima na sebi imaju brojeve od 2 do 12. Postoji samo jedna označena sa 2 i jedna označena sa 12. Nema broja 7.

Što je češće neki broj dobiven kao rezultat bacanja kocaka, to češće polje terena na kojem je broj proizvodi resurse. Svaki broj ima točkice ispod broja na pločici. Što je veći broj točkica, to je veća šansa da će taj broj biti dobiven. 6 i 8 su najčešći rezultati, oba imaju po 5 točkica, zato jer postoji 5 kombinacija da se ta ti brojevi dobiju kao rezultat 2 kocke.

Slova na vrhu pločica brojeva su važna u toku namještanja igre (vidi Namještanje igre, faze*).

P

= 1 PB

= 2 PB

LONGEST ROAD = 2 PB

LARGEST ARMY = 2 PB

= 1 PB

POBJEDNIČKI BODOVI

Prvi igrač koji dođe do 10 pobjedničkih bodova u toku svoga poteza je pobjednik. Igrači dobivaju pobjedničke bodove (PB) za sljedeće:

1 naselje = 1 PB

1 grad = 2 PB

Specijalna karta najdulje ceste = 2 PB

Specijalna karta najveće vojske = 2 PB

Karta sa pobjedničkim bodom = 1 PB

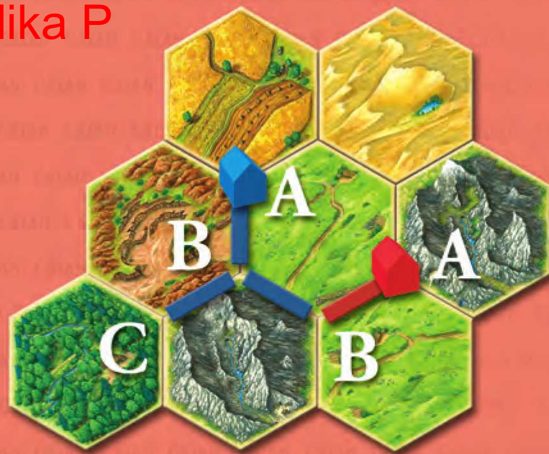
Pošto svaki igrač započinje igru sa 2 naselja, svaki igrač započinje igru sa 2 pobjednička boda. Stoga, potrebno je još 8 bodova da bi se pobijedilo u igri!

PRAVILO UDALJENOSTI

Dozvoljeno je graditi naselje na praznom križanju*, i ako na niti jednom od 3 susjedna križanja nema naselja ili grada.

Primjer: *Vidi sliku P. Eustahije, plavi igrač, želi izgraditi naselje. Naselja označena sa A su već izgrađena. On ne smije graditi na križanjima B. Smije graditi na križanju C.*

Slika P



PROIZVODNJA RESURSA

Kada ste na potezu, morate baciti kocke za proizvodnju resursa. Rezultat zbroja kocaka određuje koja će polja terena proizvesti resurse. Svaki broj se pojavljuje dvaput, osim 2 i 12 koji se pojavljuju jednom.

Svi igrači koji imaju naselja* ili gradove* na pločicama na koja pokazuje rezultat, dobivaju urod tih terena (karte resursa). Svako naselje proizvodi 1 kartu resursa, a svaki grad proizvodi 2 karte resursa.

Primjer: *Lorena, plava igračica, je dobila 4 kao rezultat bacanja kocaka. Njeno naselje A je na granici pašnjaka označenog brojem 4, tako da dobiva kartu vune. Da je njeno naselje A nadograđeno u grad, dobila bi 2 karte vune. Brigita ima crveno naselje B koje graniči sa 2 polja koja su označena brojem 4: planine i pašnjaci. Ona uzima 1 kartu sa kamenom i 1 kartu sa vunom iz zaliha.*

Moguće je da u toku igre neće biti dovoljno resursa u zalihama da bi se zadovoljili urodi svih igrača. Ako nema dovoljno karata resursa da svaki igrač dobije ono što su mu proizveli gradovi i naselja, tada nitko ne dobiva resurse u tom potezu. Proizvodnja drugih resursa se odvija normalno.

PUSTINJA



Pustinja je jedino polje terena koje ne proizvodi resurse. Lopov* započinje igru u pustinji. Naselje ili grad izgrađeno na granici pustinje dobiva manje resursa od onih koji su izgrađeni na nekom drugom mjestu.

R i S

REZULTAT KOCKE JE 7 I AKTIVACIJA LOPOVA

Ako je rezultat bacanja kocaka za proizvodnju resursa 7, nitko ne dobiva resurse. Umjesto toga:

(1) Svaki igrač mora zbrojiti svoje karte resursa. Svaki igrač koji ih ima više od 7 (8 ili više), mora odabrati i odbaciti polovinu nazad na kupove zaliha. Ako imate neparan broj karata, tada zaokružite prema dolje (npr. Imate ih 9, odbacujete 4).
Primjer: Aleksandar je bacajući kocke dobio 7. Ima 6 karata resursa, Ladislav ima 8, a Petar 11. Ladislav sada mora odbaciti 4 karte, a Petar njih 5 (zaokruživši na dolje).

(2) Tada igrač koji je dobio 7 mora pomaknuti lopova* na okruglu pločicu sa brojem* bilo kojeg polja terena (ili na polje pustinje*). Time se blokira proizvodnja resursa toga polja sve dok se lopov ne makne na neko drugo polje.

(3) Nakon faze odbacivanja karata, kradete 1 kartu resursa igraču koji ima naselje ili grad na granici sa pločicom na koju ste stavili lopova. Ako ima 2 ili više takvih igrača, možete odabrati od koga ćete ukrasti.

Lopov se mora pomaknuti. Ne smijete ga ostaviti na istome polju.

Nakon što ste ga pomaknuli, normalno nastavljate sa fazom trgovanja. Pogledajte pod karta viteza*.

STAZA

Staze definiramo kao rubove na kojima se dva polja dodiruju. Staze idu uz granice gdje se dva polja terena dodiruju ili se samo jedno polje sa dodiruje sa okvirom. Samo jedna cesta* može biti sagrađena na bilo kojoj stazi. Svaka staza vodi do križanja* gdje se 3 polja sastaju.



T

TAKTIKE

Pošto se Settlers of Catan igra na promjenjivoj karti, taktička promišljanja su u svakoj igri drugačija. Ali ipak, evo nekoliko osnovnih savjeta:

- Cigla i drvo su najbitniji resursi na početku igre. Potrebni su za izgradnju cesta i naselja. Mudro je postaviti jedno od prvih naselja uz dobre pločice terena sa šumom i brdima.
- Ne podcjenjujte vrijednost luka. Na primjer, igrač sa naseljima ili gradovima na produktivnim poljima bi trebao izgraditi naselje na luci sa žitom.
- Kada postavljate prva dva naselja, ostavite dovoljno mjesta da se možete kasnije proširiti. Pogledajte naselja i ceste drugih igrača prije nego postavite svoje. Pazite da vas ne okruže! Ako vam je plan ići prema luci, sredina otoka nije idealno mjesto za početno naselje jer ga se lako može odsjeći od obale.
- Što više trgujete, veće su vam šanse za pobjedu. Čak i ako niste na redu, trebali bi oprobati trgovati sa igračem koji je na potezu.

TIJEK IGRE

Evo pregleda tijeka igre, uz dodatke gdje da tražite detalje:

(1) Složite igraču ploču: *Namještanje igre, promjenjivo**
(2) Početno namještanje: *Namještanje igre, faze**
(3) Igra

Početni igrač započinje igru, ostali igraju nakon njega u smjeru kazaljke na satu.

Kada ste na potezu izvršavate ove 3 faze ovim redom:

- Bacajte kocke za proizvodnju resursa* (rezultat vrijedi za sve igrače)
- Trgovanje*
- Gradnja*

U toku svog poteza smijete odigrati 1 kartu razvoja.

Na kraju svog poteza predajete kocke igraču lijevo od vas, a on izvršava iste 3 faze kao i vi.

TRGOVANJE

Nakon bacanja kocke za proizvodnju resursa, smijete trgovati sa drugim igračima (trgovanje, domaće*) ili sa bankom (trgovanje morem*).

Ako ste odlučili da ne želite trgovati, nitko ne trguje.

Smijete trgovati sa drugim igračem kada niste na potezu, ali samo ako je on na potezu i odabrao je da želi trgovati sa vama. Ne smijete trgovati sa bankom kada je drugi igrač na potezu. Ne smijete poklanjati karte.

Smijete trgovati ako imate karte resursa.

Ne smijete trgovati sa kartama razvoja. **Ne smijete** trgovati sa istim resursima (npr. 2 vune za 1 vunu).

TRGOVANJE MOREM

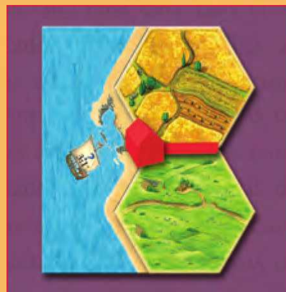
Kada ste na potezu, u toku faze trgovine možete trgovati resursima bez drugih igrača: koristeći trgovanje morem.

Najosnovnija (i najlošija) zamjena je 4:1. Smijete trgovati 4 iste karte resursa u zamjenu za 1 kartu resursa po vašem izboru. Za to vam ne treba luka* (naselje na mjestu gdje je luka), stoga kad nitko ne želi trgovati...

Primjer: *Boris vraća 4 karte kamena u zalihu i uzima 1 drvo u zamjenu. Naravno, prvo bi trebao oprobati dogovoriti povoljniju zamjenu sa drugim igračima (domaće trgovanje).*

Ako ste izgradili naselje ili grad na lokaciji luke*, možete trgovati povoljnije. Postoje 2 vrste luka:

Opće luke (3:1): Ovdje smijete zamijeniti 3 iste karte resursa za bilo koju drugu kartu resursa u toku vaše faze trgovine.



Primjer: *Oliva, crvena igračica je izgradila naselje na lokaciji opće luke. Ona na primjer može zamijeniti 3 karte drveta za 1 kartu vune.*

Specijalne luke (2:1): Postoji 1 specijalna luka za svaki tip resursa (ima isti simbol). Zato je važno da se naselje izgradi na vrsti specijalne luke koju ćete moći koristiti što češće. (Provjerite svoju proizvodnju resursa.) Zamjena 2:1 vrijedi samo za resurs koji je prikazan na luci. Specijalna luka vam ne dozvoljava da trgujete sa drugim vrstama resursa po povoljnijoj cijeni (čak ni 3:1)!



Primjer: *Nikola, narančasti igrač, je izgradio naselje na specijalnoj luci za kamen. On može zamijeniti 2 karte kamena za bilo koju 1 kartu resursa. Isto tako smije zamijeniti 4 karte kamena za bilo koje 2 druge karte. Ako bi želio trgovati 4 vune umjesto kamena, dobio bi samo 1 kartu zauzvrat.*

TRGOVANJE RESURSIMA

U drugoj fazi svoga poteza možete trgovati sa drugim igračima. Oni ne smiju trgovati među sobom, jedino sa igračem koji je na potezu. Postoje dvije vrste trgovanja:
Trgovanje, domaće*
Trgovanje morem*

TRGOVANJE, DOMAĆE

Kada ste na potezu, možete trgovati resursima sa drugim igračima (nakon bacanja kocaka za proizvodnju resursa). Sa drugim igračima pregovarate koje ćete karte zamijeniti. Smijete trgovati koliko god puta želite, koristeći jednu ili više karata, ali ih ne smijete poklanjati (trgovati 0 karata za 1 ili više).

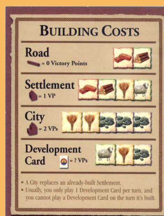
Važno: *Dok ste vi na potezu, morate biti uključeni u sva trgovanja, drugi igrači* ***ne smiju*** *trgovati među sobom.*

Primjer: *Pero je na potezu. Fali mu jedna cigla da bi izgradio cestu. On ima 3 drveta i 3 kamena. Pero pita glasno: " Tko će mi dati 1 ciglu za 1 kamen?". Barica mu odgovara: " Ako mi daš 3 kamena, dobi ćeš ciglu." Boris uletava; " Dat ću ti ciglu ako mi daš 1 kamen i 1 drvo". Pero pristaje na Borisovu ponudu, i trguje sa drvetom i kamenom za ciglu. Barica ne smije trgovati sa Borisom pošto on nije na potezu.*

TRGOVANJE, KOMBINIRANO/FAZA GRADNJE

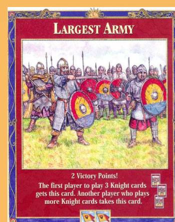
Odjeljivanje trgovanja i faza gradnje je postavljeno da bi početnici lakše zapamtili redoslijed. Preporučamo da iskusniji igrači zanemare ovu podjelu.
Nakon što ste bacali kocke za proizvodnju resursa, smijete trgovati i graditi u bilo kojem redoslijedu. Smijete trgovati, graditi, opet trgovati, i opet graditi. Smijete čak koristiti luku u potezu u kojem ste izgradili naselje tamo. To će ubrzati igru.

PRIJEVOD SVIH KARATA SA TEKSTOM



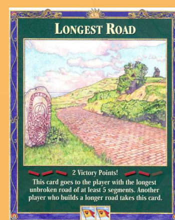
CIJENA GRADNJE

Cesta = 0 Pobjedničkih bodova
Naselje = 1 Pobjednički bod
Grad = 2 Pobjednička boda
Karta razvoja = ? PB
* Grad zamjenjuje već izgrađeno naselje.
* Smije se odigrati samo 1 Karta razvoja u potezu, i ne smije se odigravati u potezu u kojem je kupljena.



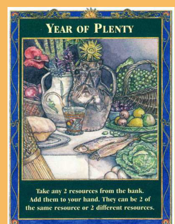
NAJVEĆA VOJSKA

2 pobjednička boda!
Prvi igrač koji odigra 3 karte viteza dobiva ovu kartu. Ako bilo tko odigra više vitezova, preuzima ovu kartu vlasniku.



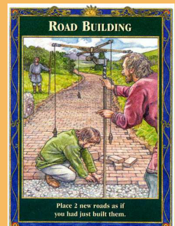
NAJDULJA CESTA

2 pobjednička boda!
Ova karta ide igraču koji sa najduljom neprekinutom cestom od minimalno 5 dijelova. Ako netko izgradi dulju cestu, preuzima mu ovu kartu.



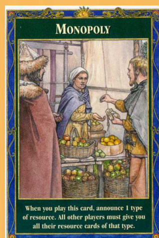
GODINA OBILJA

Uzmite 2 resursa iz banke i stavite ih sebi u ruku. Možete uzeti 2 ista ili 2 različita resursa.



GRADNJA CESTE

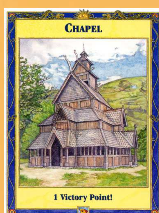
Postavite dvije ceste, kao da ste ih platili i izgradili.



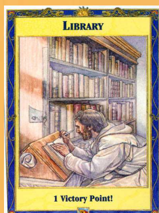
MONOPOL
Kada ste odigrali ovu kartu, najavite 1 vrstu resursa. Drugi igrači vam moraju dati sve svoje karte resursa te vrste.



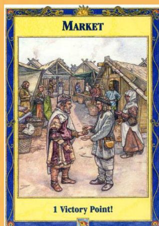
VITEZ
Pomaknite lopova. Ukradite 1 resurs vlasniku susjednog naselja ili grada.



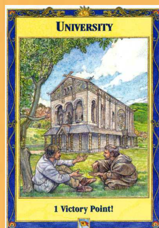
KAPELICA
1 pobjednički bod!



KNJIŽNICA
1 pobjednički bod!



TRŽNICA
1 pobjednički bod!



SVEUČILIŠTE
1 pobjednički bod!

Dizajner: Klaus Teuber (www.klausteuber.com).
Razvoj: TM-Spiele GmbH.
Naslovnica: Volkan Baga.
Izgled pločica i karata resursa: Harald Lieske.
Izgleda karata resursa, specijalnih karata i okvira: Stephen Graham Walsh.
Direktor za izgled: Pete Fenlon.
Grafički dizajn: Pete Fenlon, Matthew Schwabel, Jason O. Hawkins, Jessica Ney-Grimm.
Produkcija: Pete Fenlon, Coleman Charlton.
Prijevod: Guido Teuber, William Nelbling.
Razvojni tim za Engleski: William Niebling, Guido Teuber, Coleman Charlton, Robert T. Carty Jr., Will Niebling, Alex Yeager, Larry Roznai, Nick Johnson, and Pete Fenlon.
Hvala: Bridget Roznai, Loren Roznai, Schar Niebling, Peter Bromley, Darwin Bromley, Trella Wilhite, Bill Wordelmann, Elaine Wordelmann, Lou Rexing, Tom Smith, Keywood Cheeves, Mike Strack, Aud Ketilsdatter (LSKC/354-2), Richard Thames Rowan, Benny Teuber, Claudia Teuber, Liam Teuber, Leif Teuber, Gero Zahn, Luc Mertens, Mike Szul, Emily Johnson, Olivia Johnston, Karl Roelofs, Arnd Beenen, and the late Scott Anderson.

MAYFAIR GAMES, INC.



www.mayfairgames.com

IGRANJE.ORG

Neslužbeni prijevod pravila/Unofficial fan content
Na hrvatski preveo: Goran Trkanjac (www.igranje.org)



Prijavite se na **www.profeasy.com** da bi naučili kako igrati. Tamo ćete pronaći jednostavan i interaktivan priručnik koji će vam pomoći shvatiti i savladati igru prema vašem izboru.
Isto provjerite **www.catan.com** i **www.klausteuber.com** za novosti i poveznice

SADRŽAJ ALMANAHA

Istražite svijet Catana na Xbox Live Arcade!
Posjetite **www.catanlive.com.**

Posjetite **www.catanonline.com** da vidite kako možete igrati preko interneta sa prijateljima i drugim entuzijastima na svome računalu. Skinite igru sa stranice za izazovnu igru kada ste sami.

SVIJET CATAN IGARA

Sad, kada ste isprobali The Settlers of Catan, možete isprobati ove ostale igre iz svijeta Catana. Sve ih je napravio Klaus Teuber, tvorac Catana. (Saznajte više o tim i drugim proizvodima Catana na www.mayfairgames.com).

OSNOVNE CATAN IGRE

- *The Settlers of Catan®*
- *The Settlers of Catan Travel Edition®*
- *Catan Card Game®*
- *The Starfarers of Catan®*
- *Starship Catan®*
- *The Kids of Catan®*

PROŠIRENJA IGRE*

- *Catan: Seafarers®*
- *Catan: Cities & Knights®*
- *Catan Card Game Expansion Set®*

PROŠIRENJA ZA 5-6 IGRAČA*

- *The Settlers of Catan® 5-6 Player Extension*
- *Catan: Seafarers® 5-6 Player Extension*
- *Catan: Cities & Knights® 5-6 Player Extension*
- *The Starfarers of Catan® 5-6 Player Extension*

POVIJESNI CATAN

- *The Settlers of the Stone Age™*
- *Struggle for Rome™*

AVANTURE NA CATANU

- *Candamir: The First Settlers™*
- *Elasund: The First City™*

*ova proširenja zahtjevaju osnovnu igru





Istražite svijet Catana na internetu sa "Playcatan" na stranici ***www.playcatan.com***

PREGLED IGRE

1 Otok Catan je pred vama. On se sastoji od 19 pločica terena okruženih morem. Vaš cilj je da naselite otok, proširite svoj teritorij i postanete najveći i najslavniji na Catanu!

2 Postoje 5 vrsta terena koji proizvode resurse i jedna pustinja. Svaka vrsta terena proizvodi drugi resurs (kartu). Pustinja ne proizvodi ništa. (pogledajte dole pod "proizvodnja resursa")

3 Igru započinjete sa dva naselja i dve ceste. Svako naselje vrijedi 1 pobjednički bod. Znači započinjete igru sa 2 pobjednička boda! Prvi igrač koji sakupi 10 pobjedničkih bodova je pobjednik.

4 Da bi dobili više pobjedničkih bodova, morate graditi nove ceste i naselja, te nadograditi naselja u gradove. Svaki grad vrijedi 2 pobjednička boda. Za izgradnju vam trebaju resursi.

5 Kako dobiti resurse? Svaki potez, rezultat bacanja kocaka određuje koji tereni će proizvesti resurse (to određuju brojevi na njima). Npr. Ako je rezultat 5, 2 terena koja na sebi imaju broj 5 proizvode resurse. U primjeru dolje, jedna brda proizvode ciglu, i jedna planina proizvodi kamen.

6 Resursi se dobivaju samo ako imate naselje ili grad koje dodiruje pločicu koja proizvodi resurs. Naselje crvenog A dodiruje brda, i naselje plavog B planine. Kod rezultata 5 crveni dobiva ciglu, a plavi kamen.

7 Pošto naselja i gradovi obično graniče sa 2-3 pločice terena, oni mogu dobiti od 3 različita resursa. Dolje, naselje C dodiruje polja, šumu i pašnjake. Naselje od narančastog na obali D dodiruje pašnjake i polja, pa on može dobiti samo vunu i žito.

8 Kako je teško imati naselja svuda, u igri se treba snaći bez nekih resursa. To može biti teško, pošto za izgradnju trebaju određene kombinacije resursa. Stoga treba trgovati sa drugim igračima. Uspješna trgovina može pomoći izgradnji!

9 Novo naselje se smije graditi samo na praznom križanju do kojeg vodi vaša cesta, i ako je najbliže naselje udaljeno minimalno 2 križanja.

10 Pažljivo razmislite gdje ćete graditi naselja. Brojevi na okruglim pločicama govore koliko će često taj broj biti rezultat kocaka. Vidite točkice na njima. Što ih broj ima više, veća je šansa da će on biti rezultat bacanja kocaka.



PROIZVODNJA RESURSA


Brda = Cigla



Pašnjaci = Vuna



Planine = Kamen



Polja = Žito



Šuma = Drvo



Pustinja = Ništa




Ova 2 naselja na lukama dozvoljavaju narančastom i plavom igraču da trguju povoljnije trgujući morem.